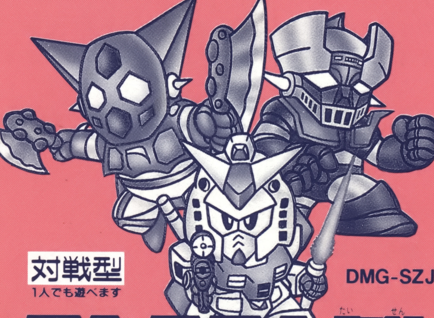
BANPRESTO

Nintendo GAME BOY™



対戦型
1人でも遊べます

DMG-SZJ

スーパーロボット大戦（たいせん）

ゲームボーイ™専用カートリッジ

取扱説明書

このたびは、バンプレストのゲームボーイ専用カートリッジ「スーパーロボット大戦」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。ご使用前に取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この取扱説明書は再発行いたしませんので大切に保管してください。

もくじ

■ストーリー……………………1
■ゲームの準備………………2
■基本操作方法………………6
■ゲームの実さい……………7
■セーブのし方………………20
■対戦型での遊び方…………21
■使用上の注意………………24
■おことわり…………………25

ストーリー

STORY

人類の平和を守り、数々の栄光をしるしてきた、我らがスーパーロボットたち。人類の希望の星としてガンダム、マジンガーZ、ゲッターロボたちはロボットの惑星に住み平和な生活をおくっていた。ところが突然、謎の宇宙怪獣ギルギルガンが怪電波によるロボット惑星征服に乗りだしたのだ!!昨日まで仲間だったロボットたちは洗脳され、洗脳されずにすんだヒーローたちは彼らと戦わなくてはならない。しかし、平和のために立ち上がれスーパーロボット！ 憎きギルギルガンを打ち倒せ!!

■ゲームの準備（１Ｐ用の場合）

ゲームボーイ本体にカートリッジを正しくセットし、電源スイッチを入れると“Nintendo”の表示に続いてタイトル画面がでます。

●1Pか2Pを選ぶ。

デモ画面でAかBボタンを押すとプレイヤーモード画面になります。ここでは１Ｐ（１人用）か２Ｐ（２人用・対戦型）かを選びます。

《プレイヤーモード画面》

１Ｐ…１人で遊ぶときに選びます。

２Ｐ…２人で対戦型で遊ぶときに選びます。

✚キーの上下で選んでAボタンを押してください。次のゲームモード画面に移ります。

※ここでは“１Ｐ”を選んでください。

●ゲームモード画面で“スタート”か“コンティニュー”を選ぶ。

スタート…ゲームを最初から始めるときに選びます。
コンティニュー…セーブした次のマップから始めるとき選びます。

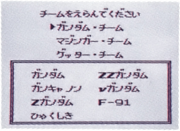
《ゲームモード画面》

※ここではゲームをはじめからプレイしますので、“スタート”を選んでください。
“スタート”を選ぶとストーリーが表示されますのでAボタンで送ってください。次にチーム選択画面になります。

●チームを選ぶ。

チームは次の3チームがあります。
ガンダム・チーム
マジンガー・チーム
ゲッター・チーム

《チーム選択画面》

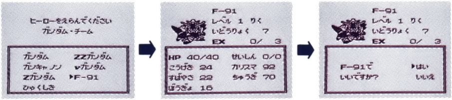


“▶”のカーソルがあるチームのメンバーが四角内に表示されます。
✚キーの上下で選んでAボタンを押してください。

●チームのヒーロー(キャプテン)を選ぶ。

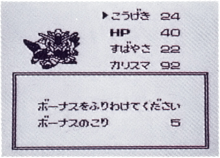
《ヒーロー選択画面》

✚キーの上下で選んでAボタンを押してください。選んだヒーローの初期データが表示されます。さらにAボタンをおしてください、選んだヒーローでよいかどうか聞いてきますので、そのままでよいなら“はい”を、変更したいなら“いいえ”を選んでやり直してください。



●サービスポイントを振り分ける。

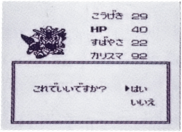
ヒーローになったロボットにはそのサービスポイントとして、次の項目に振り分ける点数が5点あたえられます。



○こうげき
○HP
○すばやさ
○カリスマ

✚キーの上下で“▶”を動かして振り分けたい項目に合わせます。次に✚キーの右で点数が加えられます。

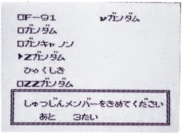
※一度振り分けた点数を戻すときは、✚キーの左で戻ります。
注意：各項目の点数は初期値より減ることはありません。



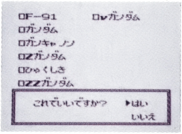
振り分けが済んだら、Aボタンを押してください。その数値でよいかどうか聞いてきますので、そのままでよいなら“はい”を、変更したいなら“いいえ”を選んでやり直してください。

●出陣メンバーを選ぶ。

次に、出陣するユニットのメンバーを表示されているユニットから選びます。✚キーの上下でカーソルを動かしAボタンで選びます。(Bボタンでキャンセル)さらに、“START”を押すと次の画面になりますから、よいなら“はい”やり直したいなら“いいえ”を選んでAボタンを押してください。シナリオ説明のあとにいよいよマップ画面が登場、ゲームの始まりです。



➡



基本操作方法

●基本操作方法

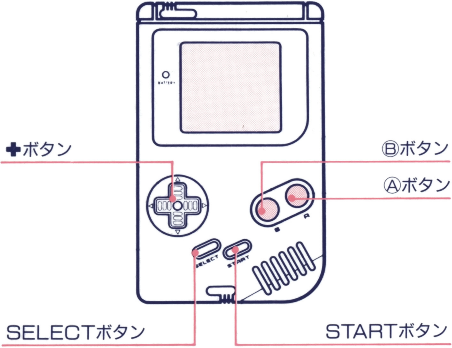
Aボタン……項目の決定、メッセージの送り。

Bボタン……キャンセル。

✚キー………項目の選択、カーソルの移動

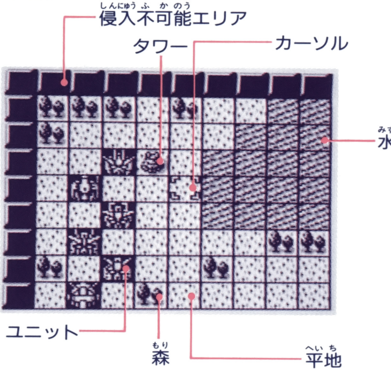
START……メンバー選択時の決定選択

SELECT‥使用しません。



■ゲームの実さい

《マップ画面》



マップ画面ではまずカーソルを自軍(チーム)のユニットに合わせ、コマンドを実行する事が基本となります。

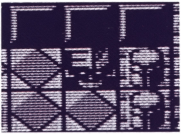
●ユニットの定員

シナリオに参加できるのは最大8ユニットまでで、シナリオに不参加のユニットも含めた所有できるユニットはチームで12体までです。

●各コマンドの操作

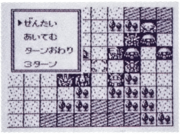
各コマンドはコマンド選択ウインドウをマップ画面上でAボタンを押すなどして出現させてからカーソルを✚キーで動かして選びAボタンで実行します。

コマンドの操作が終了するとそのユニットには“E”が行動完了のしるしとして表示されます。



《ゲームコマンド群》

ユニットのいないスクエアに合わせると出現するコマンドで、次のものがあります。



「ぜんたい」

マップ全体を見るときに使用します。

「あいてむ」

シナリオマップのどこかに隠されている様々なパワーアップアイテムを手に入れるとこれで表示されます。

「ターンおわり」

自軍の全てのユニットを行動完了せずにターンを終えたいとき(パス)に使用します。

「0ターン」

これはコマンドではありません。現在何ターンまで終了したかを表示しています。

《移動前のコマンド群》

ユニットにカーソルを合わせAボタンで出現します。

「いどう」

ユニットを移動させます。実行すると移動可能範囲が白く表示され、さらにカーソルを移動可能範囲内で動かして実行します。
移動は敵や味方のユニットを飛び越すことができません。ですから、他のユニットが進みたい方向にいる場合、移動力より少ない範囲しか進めないことがあります。さらに、1スクエア分しか進む方向がない場合があるので、ユニットを移動させるときは順番をよく考えて行いましょう。また、「りく」タイプのユニットでは移動力は平地や床等を1と考え、山や水等は2以上移動力が必要です。「そら」タイプや「みず」タイプの場合はまた違ってきます。

[タイプ別ユニットの特徴]

りくタイプ
地形の影響を受けやすい。

そらタイプ
地形の影響を受けない。

みずタイプ
水上での移動は影響を受けないが、地上では受ける。

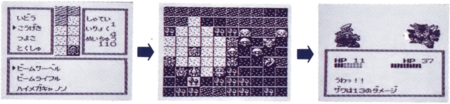
【地形効果表】(地形による消費移動量)

地上	平地	森	水	山	タワー　基地	本拠地
りく	1	2	3	4	1	1
そら	1	1	1	1	1	1
みず	2	3	1	4	1	1

室内	※ 床1	床2	柱	穴	タワー　基地	本拠地
りく	1	1	2	3	1	1
そら	1	1	1	1	1	1
みず	2	2	3	4	1	1

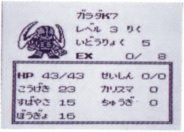
「こうげき」

コマンドを選択すると武器選択ウインドウが出ますので選んでAボタンを押します。次に攻撃可能範囲が表示されたらその範囲内にある敵ユニットにカーソルを合わせて再びAボタンで実行します。※戦闘画面に変わり、戦闘が始まります。



選んだ武器によって攻撃可能範囲が違ってきます。

「つよさ」



そのユニットのステイタスを表示させるコマンドです。何回実行しても行動終了になりません。Bボタンで前の画面に戻ります。

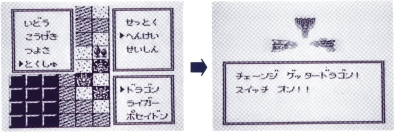
「とくしゅ」

このコマンドを選択するとさらに次の3つのコマンドが表示されます。

“へんけい”

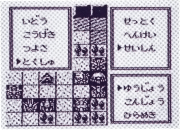
変形機構のあるユニットのみが使用できるコマンドで

す。もう一つの形態に変形します。（ゲッターロボは変形パターンが２種類あります。）



“せいしん”

ヒーローになったユニットのみが使えるコマンドです。このコマンドを選択すると次の８つのうちランダムに３つが表示され、その中からさらに選んで実行します。また、その時、ヒーローの持つ精神ポイントは、必ず消費されます。



（○ゆうじょう　○あい　○ねっけつ　○こんじょう
○ひらめき　○きょうめい　○とっくん　○せいぎ）

この８つのコマンドで様々な奇跡がおきるのだ！どんな奇跡になるか自分で試してみよう!!

※この８つのコマンドはチームによって出やすいものと出にくいものがあります。

“せっとく”

敵を説得し引き抜き、なかまに加えようとするコマンドです。となり合った敵ユニットがある場合に使用できます。複数のユニットがとなり合っている場合は「こうげき」と同様の方法で相手を選択します。成功・失敗にかかわらず、ユニットの行動は終了します。

※ただし、シナリオ攻略中のユニットが8体より少なく、シナリオに参加していないユニットを合わせて、12体より少なくなければ引き抜きはできません。定員オーバーしてしまうからです。

※「ちゅうぎ」が0のユニットはどんなことがあっても絶対に引き抜けません。

《移動後のコマンド群》

「いどう」

(コマンドによって敵と接触した時に表示されます。)

「こうげき」

(武器はすべて1スクエアの射程距離になります。)

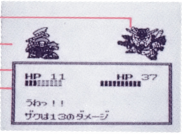
「たいき」
「せっとく」
「せいしん」

「たいき」以外は移動前のコマンドと同じ効果です。「たいき」は敵に対して何もしない時に使用し、順番を移します。

●ロボット同士のバトルスタート!!

《戦闘画面》

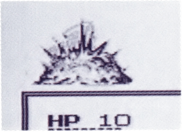
プレイヤーキャラ
敵キャラ
HPゲージ(ダメージを受けると減ります)



敵に「こうげき」コマンドで攻撃をしかけたり、敵から攻撃をしかけられると戦闘画面に変わります。

攻撃は、しかけた方が先攻となり互いに1回ずつ(攻撃と反撃)行います。ただし、相手より"すばやさ"の値が一定以上高い場合、再攻撃もしくは再反撃を行います。

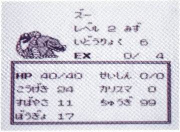
●ユニットの戦闘不能(破壊される)



敵の攻撃でダメージを受け、HPゲージが0になるとユニットは戦闘不能(破壊される)になります。

●ユニットのデータを見る。

《ステイタス画面》



マップ画面上で自分のユニットに「つよさ」コマンドを使用したり、敵のユニットをクリックしたりすると、そのユニットのステイタスを見ることができます。

○レベル

ユニットは敵を倒してEX(経験値)を獲得し、レベルを上げると各ステイタスが上がっていきます。レベルは必ず1ずつ上がります。1度に2レベル分の経験値をかせいでも次の戦闘時に持ち越されます。

○いどうりょく

1ターンで移動できる能力を表します。

○ＥＸ（経験値／次のレベルに必要な経験値）

経験値は倒した敵ユニットのレベル及びプレイヤーユニットのレベルの高低に見合った数値が上がります。

○ＨＰ（現在／最大値）

ヒットポイント。ユニットがどれだけのダメージに耐えられるかを表します。

○こうげき

この数値が高いと敵に与えるダメージも大きくなります。

○すばやさ

相手の攻撃をかわす能力です。再攻撃・再反撃にも影響します。

○ぼうぎょ

この数値が高くなると受けるダメージが少なくなります。

○せいしん（現在／最大値）

ヒーローに選んだユニットにだけあるステイタスです。これを消費することで「せいしん」コマンドを使用できます。

○カリスマ

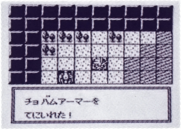
ユニットの魅力等を表し、数値が高いと敵ユニットの引き抜きが成功しやすくなります。

○ちゅうぎ
この数値が低いと敵に引き抜かれやすくなります。

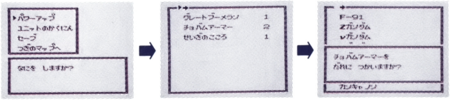
●パワーアップアイテム

ロボットたちの能力アップ！！

「スーパーロボット大戦」では各シナリオの地形のどこかに様々な武器やステイタス（能力値）を上げてくれるアイテムが隠されています。その地形に入ればアイテムを獲得することができます。



各シナリオマップで得た武器はそのシナリオを攻略した後で自軍のユニットに装備します。ユニットによって装備できる武器と装備できない武器がありますのでよく考えて選んでください。武器以外のパワーアップアイテムもここで選び、装備します。



《パワーアップ画面》

◎武器以外のパワーアップアイテム効果

超合金Z…“ぼうぎょ”が1アップする。

マグネットコーティング…“すばやさ”が2アップする。

バイオセンサー…“こうげき”が1アップする。

チョバムアーマー…“HP”が2アップする。

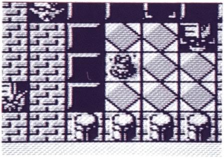
正義のこころ…“カリスマ”が4アップする。

●重要拠点を占領しよう！

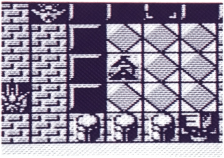
○コントロールタワーと基地

タワーはギルギルガンによって建てられ、本来仲間であったロボットを洗脳電波で操る場所です。また、敵のエネルギー補給の場所でもあり地形効果も高いので、早めに占領しヒーローたちの基地にしてしまう必要があります。

タワー



基地



占領した基地の数でHPの回復量が違ってきます。基地が多いと１度の回復量が大きくなります。また、説得による引き抜きも基地が多いと成功しやすくなります。逆にタワーが多いと敵に引き抜かれやすくなります。

●攻撃時の注意

○距離での命中率の低下

基本的に武器は目標との距離が遠くなるほど命中率は低くなります。また、ビーム兵器とミサイル兵器ではその低下率は違ってきます。

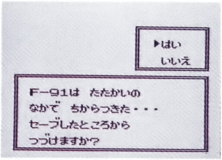
○距離での攻撃力の低下

武器で、特にビーム兵器は長距離になれば、エネルギーが減っていき攻撃力(破壊力)が低くなってしまいます。しかし、ミサイル兵器は長距離でも攻撃力はさほど低くなりません。

●勝敗の決定

各シナリオにおいては敵の本拠地を占領すると、そのシナリオはクリアしたことになります。ただし、攻略中にヒーローが倒されるとゲームオーバーとなり、セ

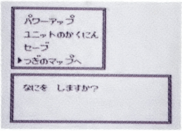
ーブした所か、始めからゲームをやり直さなければなりません。



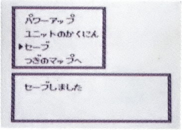
最終目的は全部のシナリオを攻略し、ギルギルガンを倒すことにあります。

セーブのし方

セーブはシナリオをクリアするごとに行うことができます。新しいデータをセーブすると前のデータは消えてしまいますので注意して下さい。
電源を一度切ってから再びゲームを始めるとき、ゲームモード画面で"コンティニュー"を選ぶとクリアしたシナリオの次のシナリオからプレイすることができます。



"セーブ"を選んでAボタンを押す。

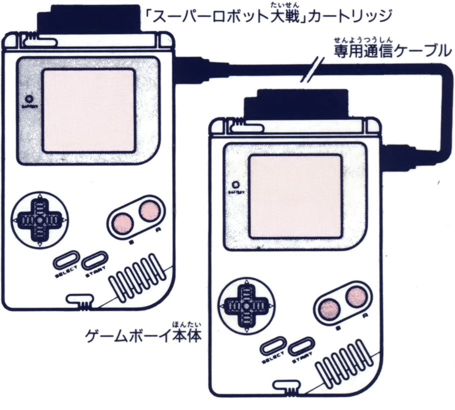


セーブ完了。

対戦型での遊び方(2P用)

2P(2人用)で遊ぶには次の準備が必要です。

ゲームボーイ本体……………………………2台
「スーパーロボット大戦」カートリッジ……2個
専用通信ケーブル……………………………1本

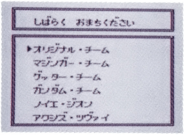


※コントロールキーの操作は１Ｐの時と同じです。

①専用通信ケーブルを接続し、両方のゲームボーイ本体の電源をいれます。

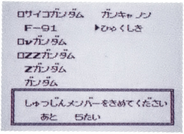
②デモ画面が始まったらＡボタンを押し、プレイヤーモード選択画面にしてください。ここで、どちらかのコントローラーで２Ｐを選び、選んだ方が先攻となり先にチームを選択します。その次に後攻がチームを選択します。

③オリジナル以外のチームならヒーローの選択とサービスポイントの配分が行われます。



④先攻がマップの選択をします。

⑤出動するユニットを決めます。両方とも決まれば、ゲームが始まります。



●2P時の勝敗の決定

相手のヒーローユニットを先に倒した方が勝ちとなります。
勝った方がゲームを続けるか止めるかを決定できます。
続ける場合は前記の③からはじめます。

●1Pとの相違点

○「せいしん」はレベルにかかわらず5ポイントです。
○相手のステイタスは見ることができません。
○セーブはできません。

使用上の注意

1. 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
2. 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
3. 電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。また電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
4. 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
5. 端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6. シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。

おことわり

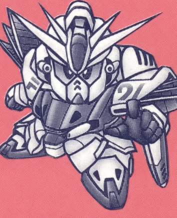
- ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。なお、ゲームのヒントは専門誌をご覧ください。
- 商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社までご一報ください。

お父さまお母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンプレスト製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所、氏名(保護者)、電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形1-4-8 〒111-81 TEL.03-3847-5060
電話受付時間：月〜金曜日(除く祝日)10〜16時



Ⓒダイナミック企画・創通エージェンシー・サンライズ
ⒸBANPRESTO 1991 MADE IN JAPAN

発売元 株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル

バンプレストは、バンダイグループの一社です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ゲームボーイ®は任天堂の商標です。